

ITeachWeLearn: desenvolvimento de um aplicativo para o aprendizado e ensino de língua inglesa

Cauã de Lima Medeiros¹, Indyele Fraga Grassi¹, Rafaela Fetzner Drey^{1*}
Orientador(a)*

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - Campus Osório. Osório, RS

Nos dias atuais, constata-se de maneira evidente o desinteresse de muitos estudantes em relação ao aprendizado da língua inglesa no ambiente escolar, realidade que se soma à resistência, ainda presente em diversas instituições de ensino, quanto à adoção de novas tecnologias no processo pedagógico. Esse cenário gera uma lacuna significativa, pois o domínio do inglês é considerado essencial para inúmeras tarefas no mundo do trabalho. Por isso, o projeto surge com o objetivo de desenvolver um aplicativo para dispositivos móveis que auxilie alunos de escolas públicas, inicialmente do ensino fundamental, a aprimorar o aprendizado deste idioma de forma integrada ao trabalho do professor. O funcionamento do aplicativo está estruturado em atividades pedagógicas elaboradas por estudantes da licenciatura em Letras do IFRS campus Osório que poderão ser selecionadas pelo docente, possibilitando que os alunos desenvolvam progressivamente as quatro habilidades fundamentais da língua inglesa: leitura, escrita, fala e escuta. O aplicativo está sendo desenvolvido utilizando os recursos do software Android Studio e com a linguagem Java, pois essa é ensinada nos cursos de Informática do campus Osório. O diferencial do aplicativo está no papel do professor, visto que caberá a ele escolher e inserir atividades específicas que atendam às dificuldades individuais de cada estudante. Essas atividades estão sendo armazenadas em um site, em construção em outro projeto de pesquisa, que funcionará como repositório do aplicativo, permitindo a organização do material. O aplicativo apresenta, ainda, um sistema de feedback automático que facilitará o trabalho docente, ao mesmo tempo em que proporcionará relatórios claros de desempenho, tornando possível acompanhar a evolução de cada aluno de forma individual. O desenvolvimento do projeto está ocorrendo em três fases interdependentes: as fases I, que consiste na construção de um protótipo inicial, com funcionalidades básicas; e II, que compreende a alimentação do repositório de atividades de inglês produzidas por estudantes do curso superior estão em finalização, devendo ser concluídas até o final de 2025. Já a fase III, no próximo ano, será dedicada à consolidação do código e ao design do aplicativo, para que o mesmo se adapte aos requisitos das atividades didáticas. Nesta fase, também será feita a testagem das funcionalidades do aplicativo com professores de escolas públicas da região, de modo a avaliar sua usabilidade no contexto didático. Em 2026, está prevista a finalização completa do aplicativo para disponibilização gratuita para download em dispositivos Android. Espera-se que a utilização do aplicativo oportunize aos estudantes não apenas o avanço em sua proficiência no idioma, mas também o desenvolvimento de competências relacionadas ao letramento digital.

Palavras-chave: Aplicativo; Android; Inglês.